

**Influencia del Juego Coreográfico en los Procesos de Atención y Memoria de los Niños
de Grado Primero Jornada Tarde del Colegio Marsella I.E.D.**

Trabajo Presentado Para Obtener El Título De Especialista En

Pedagogía De La Lúdica,

Fundación Universitaria Los Libertadores

Janneth Carolina Cruz Castillo

Bogotá, Diciembre 2016.

Copyright © 2016 por Janneth Carolina Cruz Castillo. Todos los derechos reservados.

Dedicatoria

A mi hijo Daniel Felipe, por ser el motor de mi vida, mi mayor motivación y el principal aliciente en la búsqueda de mis metas. Gracias por el tiempo que me regalaste para hacer de este propósito una realidad.

A mis padres Olimpia y Alberto, por enseñarme la importancia de perseverar, de luchar y tener objetivos claros en la vida. A mi padre porque desde el cielo me acompaña.

Resumen

El presente trabajo pretende demostrar la importancia que tiene la práctica de movimientos rítmicos y juegos coreográficos en el mejoramiento de procesos básicos superiores como la atención y la memoria en niños escolares con edades comprendidas entre los 6 y 7 años de edad, teniendo en cuenta que estas son algunas de las mayores problemáticas que se presentan en dichas edades en el ámbito escolar y que dificultan el alcance de logros académicos especialmente en los procesos lectoescritos. A través de esta práctica es posible obtener beneficios en el mejoramiento de estos procesos cognitivos de una manera lúdica y dinámica para los niños.

Los niños con edades entre 6 y 7 años generalmente se encuentran cursando el grado primero y con ello fortaleciendo su proceso lecto escrito, realizando actividades como: manejo de espacio limitado, elaboración de trazos con formas definidas, asociación grafema – fonema por mencionar los principales. Dentro de este proceso se requiere que los niños cuenten con una adecuada fijación de la atención que les permita adquirir los diferentes conceptos básicos del grado y además evocar cuando sean necesario los aprendizajes previamente trabajados en el aula.

Con la inclusión y trabajo regular de juegos coreográficos en la clase de Educación Física se pretende mejorar los procesos de atención y memoria en niños de grado Primero con la intención de contribuir de manera eficaz en el avance de su proceso escolar.

Palabras clave: atención, memoria, lúdica, juegos coreográficos, procesos lecto escritos.

Abstract

The present work aims to demonstrate the importance that has the practice of rhythmic movements and choreography plays in improving basic higher processes such as attention and memory in school children aged between 6 and 7 years of age, taking into account that these are some of the major problems that occur in these ages in schools and which hinder the scope of academic achievement. Through this practice, it is possible to make a profit in the improvement of these cognitive processes in a fun and entertaining way for children.

Children aged 6-7 years usually are pursuing first degree and thereby strengthen your written reading process, carrying out activities as: management of limited space, development of strokes with well defined shapes, Association grapheme - phoneme by mentioning the main. Within this process it is required that children have adequate fixation of the attention that allows them to properly acquire the different basic concepts of grade and also evoke when necessary, previously worked in the classroom learning.

Inclusion and regular work of games choreographic in the class of physical education is to improve attention and memory in children from first grade with the intention of contributing effectively in the advancement of the school process.

Key words: attention, memory, fun, choreography plays, literacy processes.

Tabla de Contenidos

Capítulo_1.

INTRODUCCIÓN.....	8
1. PROBLEMA.....	9
1.1. Planteamiento del Problema.....	9
1.2. Pregunta Problema.....	12
1.3. Objetivos.....	12
1.3.1. Objetivo General.....	12
1.3.2. Objetivos Específicos.....	12
1.4. Justificación.....	12

Capítulo 2.

2. MARCO REFERENCIAL.....	14
2.1. Marco Contextual.....	14
2.1.1. Antecedentes Bibliográficos.....	14
2.1.2. Reseña Histórica.....	17
2.1.3. Misión.....	19
2.1.4. Visión.....	19
2.2. Marco Teórico.....	19
2.2.1. La Lúdica Como Herramienta Pedagógica.....	19
2.2.2. El Juego Coreográfico y el Aprendizaje.....	22
2.3. Marco Legal.....	28
2.3.1. Derechos De Los Niños.....	28
2.3.2. Constitución Política de Colombia.....	29

2.3.3. Ley General de Educación.....	29
--------------------------------------	----

2.3.4. Código de Infancia y Adolescencia.....	31
---	----

Capítulo 3

3. DISEÑO METODOLÓGICO.....	31
-----------------------------	----

3.1. Tipos De Investigación.....	31
----------------------------------	----

3.2. Enfoque De Investigación.....	31
------------------------------------	----

3.3. Línea De Investigación Institucional.....	32
--	----

3.4. Línea De Investigación De La Facultad.....	32
---	----

3.5. Población.....	32
---------------------	----

3.6. Muestra.....	33
-------------------	----

3.7. Técnicas E Instrumentos De Recolección De Información.....	33
---	----

Capítulo 4.

4. PROPUESTA.....	34
-------------------	----

4.1. Título.....	34
------------------	----

4.2. Descripción.....	34
-----------------------	----

4.3. Justificación.....	34
-------------------------	----

4.4. Objetivos.....	36
---------------------	----

4.5. Estrategias y Actividades.....	36
-------------------------------------	----

Capitulo 5.

Conclusiones	48
--------------------	----

Lista de referencias.....	49
---------------------------	----

Anexos.....	50
-------------	----

Capítulo 1

Introducción

Uno de los grandes retos para los docentes de básica primaria, es la enseñanza de la lectura y la escritura, ya que estos procesos conllevan un sinnúmero de actividades cerebrales y motoras, una sincronía perfecta que permita comprender una serie de símbolos junto con sonidos que le correspondan, y esta compleja actividad se debe desarrollar mientras los niños cursan el grado primero contando con escasos 6 años de edad en la mayoría de los casos, el adecuado aprendizaje de estos procesos depende en su gran mayoría de actividades mentales superiores como la atención y la memoria.

Cuando hablamos de memoria en educación, principalmente, hacemos referencia a una función cerebral importante para el aprendizaje y la supervivencia, que permite grabar, conservar y reproducir conocimientos y experiencias; pero si por el contrario nuestro cuerpo no tuviera esta capacidad, cada día sería el primero de nuestra vida y estaríamos incapacitados para reaccionar frente a situaciones específicas. Es por ello que la memoria juega un papel imprescindible en el aprendizaje de la lectura y la escritura, puesto que, para que dichos procesos se den es necesario que se fijen en la mente una serie de símbolos con sus significados gráficos y fonéticos, y posteriormente se integren para dar paso a la formación de palabras y oraciones con sentido.

Por otro lado la atención, es un proceso cerebral superior, el cual consiste en fijar la atención en un estímulo determinado que se encuentra en el ambiente y que va a ser procesado por el sistema cognitivo de cada persona; es así como la atención juega un papel vital en el aprendizaje, ya que permite enfocar la atención en aquello que realmente nos interesa conocer, nos produce curiosidad o es vital para la supervivencia.

Dentro del proceso de aprendizaje en el ambiente escolar, estos dos procesos son importantes para la fijación de los conocimientos, y es tal, que constituye un interrogante constante en los docentes cuando se enfrentan a un grupo de estudiantes ¿Cómo captar la atención y hacer que recuerden los contenidos trabajados en el aula de clase?, si bien es cierto existe una variedad de elementos que juegan un papel crucial en el aprendizaje como lo es la significancia del conocimiento, la posibilidad de experimentación, el gusto por la temática y otros más; la memoria y la atención serán relevantes. Ahora bien hay que recordar que gran parte de los actos que se realizan dentro de la lectura y escritura se convierten en mecánicos e inconscientes, posterior a una etapa de comprensión de símbolos.

Teniendo en cuenta este análisis y tras la observación de las dificultades presentadas por los niños de grado primero en el aprendizaje de la lectura y escritura nace la propuesta de fortalecer los procesos de atención y memoria a través de la ejecución de juegos coreográficos, en donde los niños tienen la posibilidad de explorar su cuerpo y el espacio en el que se mueven, aprenden a discriminar estímulos y sencillos pasos que refuerzan y fijan nociones espaciales. Es sabido que el baile proporciona una gran cantidad de beneficios para quien la practica, desde el aspecto físico, pasando por lo emocional y social.

1. Problema

1.1. Planteamiento del problema.

La educación básica primaria es un ciclo en el cual los niños aprenden los conocimientos pertinentes para enfrentar su realidad, es allí donde muchos elementos cobran sentido y empiezan a tener una mejor comprensión de la sociedad en la que se desenvuelven. La educación básica primaria inicia en el grado primero, curso en el que se enmarcan una serie de situaciones y procesos determinantes para la vida escolar.

En primer lugar, el grado primero es un período de transición entre la etapa pre escolar y la educación básica primaria, los niños vienen de un proceso de socialización, de reconocimiento, de pertenencia a un grupo, de desapego de su núcleo familiar y en fin de otra serie de procesos que buscan integrarlos al ambiente escolar, para pasar a un ambiente más académico y formal, con horarios más exigentes, a una fragmentación del conocimiento a través de asignaturas, al reconocimiento, aceptación y cumplimiento de normas, a un cambio en sus estructuras de pensamiento, y en fin a muchas situaciones que distan de esa etapa pre escolar en la que las actividades lúdicas predominaban en su que hacer escolar. Todo esto sucede al mismo tiempo en el que por etapa de desarrollo hace su transición entre la primera infancia y la infancia intermedia, en la que deja de ser el niño pequeño dependiente de padres y cuidadores para ser un niño más independiente, quien ha adquirido responsabilidades, tareas, ha aprendido sobre autocuidado y a realizar algunas actividades por sí mismo. Estas situaciones conllevan a que en las instituciones educativas y aún en casa, se olvide la importancia de la lúdica como un elemento fundamental dentro del proceso de aprendizaje, se disminuyen las horas de juego, las actividades deportivas, las manualidades; de hecho hasta la implementación de la tecnología ha influido en el sedentarismo de los niños, pasando un sinnúmero de horas frente a la pantalla de un computador, un celular o un televisor que disfrutando de actividades propias de la infancia. Y no se trata de menospreciar el impacto positivo que la tecnología tiene en la vida y la educación, sino de replantear el uso y la importancia que se les da. Desde la experiencia docente he podido observar como los espacios lúdicos y en especial aquellos en los que se promueve el movimiento, han venido desapareciendo de los currículos, de las actividades escolares; como los espacios físicos destinados para tal fin también han sido reemplazados por aulas especializadas, por más salones, por edificaciones que aunque muy necesarias disminuyen notablemente esos espacios

en los que los niños pueden explorar su cuerpo y aprender a hacer un uso adecuado del espacio afianzando nociones temporo espaciales y fortaleciendo procesos superiores tan importantes como la atención y la memoria.

Las situaciones anteriormente descritas han influido notablemente en los procesos escolares de los niños, se observan dificultades en la memoria y la atención, funciones cerebrales importantes en el aprendizaje y en especial en la adquisición de la lectura y la escritura. La poca importancia que se ha dado al juego coreográfico como un elemento esencial para el fortalecimiento de procesos cerebrales superiores ha hecho que desde la escuela en los primeros años de formación se descuide esta herramienta de trabajo pedagógico; si bien es cierto que últimamente las políticas educativas y los diferentes programas como 40x40 o los proyectos transversales promueven actividades como: la danza, la práctica de deportes, las manualidades y otras expresiones artísticas; estos esfuerzos no han sido suficientes ya que su cobertura aún no alcanza al cien por ciento de la población infantil en etapa escolar; y mientras tanto los docentes continuamos lidiando en el aula con niños que presentan grandes dificultades para mantener su atención en la ejecución de sus labores escolares o durante la explicación de un tema, así como la poca capacidad para recordar los conocimientos adquiridos no solo durante el año vigente sino de años anteriores. Muchos pueden argumentar que tal vez esto se solucione a través de implementar metodologías tendientes a un aprendizaje significativo, y efectivamente tendrán mucha razón; sin embargo es urgente y pertinente trabajar con los niños en el fortalecimiento de la atención y la memoria, de manera que paulatinamente podamos observar avances significativos que nos lleven a atender y dar solución a otro tipo de problemáticas que también se presentan en la escuela.

Ofrecer una educación de calidad es algo que conlleva un esfuerzo inimaginable y una constante persistencia, ya que cada día encontraremos retos y dificultades por superar para dar a nuestros niños una mejor formación; por el momento atender a una problemática que se presenta reiteradamente y que se encuentra íntimamente relacionada con las falencias observadas en los niños de grado primero y en especial del Colegio Marsella I.E.D. desde hace algunos años permitirá avanzar hacia la calidad educativa que queremos.

1.2. Pregunta problema.

¿Qué relación existe entre el juego coreográfico y los procesos de atención y memoria en los niños de grado primero del Colegio Marsella I.E.D.?

1.3 Objetivos

1.3.1. Objetivo General

Desarrollar una propuesta lúdica basada en la implementación de juegos coreográficos en la clase de educación física, de manera que permita fortalecer los procesos de atención y memoria en los niños de grado primero jornada tarde del Colegio Marsella.

1.3.2. Objetivos Específicos

- Implementar el juego coreográfico como estrategia lúdica en la clase de educación física.
- Afianzar conceptos de lateralidad: adelante-atrás, izquierda-derecha, arriba-abajo a partir de la ejecución de juegos coreográficos.
- Ejecutar pasos sencillos siguiendo el ritmo de la música, de manera que se contribuya al proceso de activación de redes neuronales y se mejore la atención y la memoria.

1.4. Justificación

Uno de los principales objetivos de la escuela es atender a las dificultades que los niños presentan a lo largo de su vida escolar, es por esto que se hace necesario crear estrategias que

permitan dar solución a dichas dificultades. Al inicio de la educación básica primaria, en el grado primero específicamente, tanto padres como niños se encuentran a la expectativa frente al reto de leer y escribir, de tal modo que estas se convierten en las habilidades más importantes para desarrollar en este grado, ya que son determinantes para su buen desempeño en las demás áreas de conocimiento, pero además imprescindibles en su vida social.

Sin embargo a lo largo del año escolar y durante el proceso, es común encontrar dificultades a nivel atencional y de memoria en los niños en general; por lo tanto es importante desarrollar propuestas que partan desde lo lúdico atendiendo a la etapa de desarrollo en la que se encuentran los niños y que permitan además subsanar dichas dificultades. Es por ello que el juego coreográfico como estrategia para fortalecer procesos de atención y memoria se hace importante en la formación de los niños de grado primero, posibilitando además mejorar su desempeño escolar en las diferentes áreas del conocimiento.

Capítulo 2

2. Marco referencial

2.1. Antecedentes Bibliográficos

Título: RONDAS, RIMAS Y JUEGOS COREOGRÁFICOS COMO RECURSOS LÚDICOS.

Autores: JOSSA, Constantino., MORENO, María., VELOZA, María Cristina.

Fecha: 2015

Fuente: Monografía

Resumen: Los autores exponen la importancia de la implementación de actividades lúdicas como las rondas, las rimas y los juegos coreográficos como mecanismo para disminuir los diferentes conflictos a nivel de convivencia que se producen en el entorno escolar. Dicha propuesta enfatiza valores humanos como el respeto y la tolerancia en el establecimiento de relaciones humanas saludables y pacíficas.

Título: LA LÚDICA COMO ESTRATEGIA PARA FAVORECER EL PROCESO DE APRENDIZAJE EN NIÑOS DE EDAD PRE ESCOLAR DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA NUSEFA DE IBAGUÉ.

Autores: CALDERÓN, Liliana., MARÍN, Sandra., VARGAS, Nadiehsda.

Fecha: 2014

Fuente: Monografía

Resumen: Este trabajo de investigación busca rescatar la lúdica como estrategia en el proceso de aprendizaje de niños en etapa pre escolar, reconociendo a esta como elemento fundamental para la adquisición y fijación de conocimientos. También destaca la

importancia de atender a sus necesidades, intereses y gustos, de manera que se enriquezcan los diferentes espacios escolares en pro de un aprendizaje significativo y placentero.

Título: ATENCIÓN Y MEMORIA: SU INFLUENCIA EN EL APRENDIZAJE.

Autores: SALOMÓN, Mariela.

Fuente: Monografía

Resumen: La autora define y describe facultades mentales básicas como: la atención y la memoria y la influencia de estas en el aprendizaje. Define el aprendizaje como un proceso complejo que interviene en la adaptación, la supervivencia y la adquisición de nuevas experiencias; en donde la atención y la memoria permiten que los conocimientos se fijen y se recuperen en los momentos que sea necesario. También es un documento que invita a la reflexión referente al proceso de los educadores en el entrenamiento de estos dos procesos de manera que se produzcan efectos positivos en su formación.

Título: APRENDIZAJE SIGNIFICATIVO Y ATENCIÓN EN NIÑOS Y NIÑAS DEL GRADO PRIMERO DEL COLEGIO RODRIGO LARA BONILLA

Autores: OTÁLORA, Lizeth., TOVAR, Lina., MARTÍNEZ, Lucy.

Fecha: 2015

Fuente: Monografía

Resumen: Esta investigación se encamina a fortalecer los procesos de atención en niños de grado primero de un colegio distrital de la ciudad de Bogotá, quienes presentan marcadas dificultades en procesos atencionales, los cuales se evidencian en el bajo rendimiento académico y las dificultades para fijar los contenidos vistos. De allí se desprende una propuesta basada en la aplicación de diferentes estrategias enmarcadas dentro del aprendizaje significativo.

Título: ESTRATEGIAS DIDÁCTICAS PARA EL FORTALECIMIENTO DE LA ATENCIÓN COMO PRE REQUISITO COGNITIVO EN EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE AUTÓNOMO CON ESTUDIANTES DE TERCERO DE PRIMARIA DE LA INSTITUCIÓN EDUCATIVA TÉCNICO AGROINDUSTRIAL EL ESPINO

Autores: PINTO, Aida.

Fecha: 2015

Fuente: Monografía

Resumen: Retoma el concepto de gimnasia cerebral, entendido como una serie de movimientos corporales con y sin desplazamiento que permiten mejorar el aprendizaje, en este tipo de ejercicios se involucran los hemisferios cerebrales, los ojos y el cuerpo. De esta manera se establece interconexión entre los hemisferios cerebrales y se activa la postura atencional necesaria para el aprendizaje. De alguna manera retoma además la lúdica dentro del proceso de entrenamiento de la atención y la memoria en niños de básica primaria en etapa escolar.

2.2. Marco Contextual



Fuente: Archivos de la institución

2.2.1. Reseña Histórica

El colegio Marsella I.E.D. inició sus labores académicas en 1967 con cuatro cursos de primaria, y se encontraba dirigida por la señora Flor Marina Ramírez en la casa del señor Vargas, más tarde funcionó en otra casa de un vecino de la comunidad, y por último en la casa de un señor de apellido Ruiz. Gracias a la diligencia de la acción comunal del barrio Marsella, la Secretaria de Educación del Distrito construyó un edificio ubicado en la carrera 69 # 7 -90 sede actual, en donde se iniciaron labores en enero de 1970 bajo el nombre de Concentración Marsella y fue inaugurada el 26 de julio del mismo año, por el alcalde mayor de Bogotá Emilio Urrea, con la asistencia de la supervisora María Liz de Barbosa, el padre Arturo Cardona párroco del barrio y la directora del plantel, la señora Argelia Pabón de Guevara, la presidente de la asociación de padres la señora María Elena Reyes de Gaitán, el presidente de la junta de acción comunal el señor Pedro López, los docentes, los estudiantes y los padres de familia.

Los primeros estudiantes pertenecían a barrios aledaños Marsella, Américas y Bavaria, y durante tres años niños del barrio Castillo viajaban en bus para recibir su educación en la institución ya que no contaban con otras instituciones en el sector, de igual manera en la jornada de la tarde se atendían niños del barrio Galán. En el año de 1970 la institución logró posicionarse como una de las mejores de la ciudad por el compromiso, la tenacidad y la labor pedagógica de toda la comunidad educativa siendo directores la licenciada Argelia Pabón de Guevara en la jornada mañana, y el licenciado Efraín Avendaño en la jornada de la tarde. En 1972 se inauguraron los campos deportivos, ya que después de muchas actividades como: bazares, reinados escolares, bingos, entre otros; lideradas por las directivas, docentes y la asociación de padres de familia se logró pavimentar el patio e instalar las respectivas canchas de baloncesto, fútbol y voleibol.

En 1980 y con la dirección de las licenciadas Fanny Cruz de Ramírez en la jornada mañana y Consuelo Echavarría de Triana en la jornada de la tarde, la institución abrió el nivel de preescolar con el grado de Transición, inicialmente con un curso en la jornada de la mañana y posteriormente con otro en la jornada de la tarde, siendo el semillero de estudiantes y con beneplácito de la comunidad educativa.

Para el año de 1990 por orden de la Secretaria de Educación recibe el nombre de Institución Educativa Distrital de Educación Básica y Media Marsella, dado que el Ministerio de Educación Nacional había dispuesto el nombre de Institución Educativa para los establecimientos de educación formal completa. Posteriormente y más exactamente el lunes 6 de febrero de 1992, se inicia el nivel de educación básica secundaria con cuatro grupos en grado sexto y dos grupos en grado séptimo, gestión realizada por la licenciada Alba Lucrecia Gaona directora de esa jornada en dicha época. Además se logró la construcción de tres salones en la parte sur del colegio gracias a la gestión de un proyecto ante la JAL liderado por la señora Fanny de Ramírez directora de la jornada de la mañana y la señora Leonor Quintero de Suárez representante legal de la asociación de padres de familia. El 13 de octubre del mismo año la Concentración Marsella cambia su nombre según acuerdo N. 17 de 1992 y se da personería jurídica al colegio bajo el nombre de Centro Distrital Marsella, como plantel de educación preescolar, primaria, secundaria y media vocacional.

El 5 de diciembre de 1995 el Centro Distrital Marsella proclama su primera promoción de bachilleres en la modalidad de bachillerato académico. El licenciado Freddy Cárdenas asume la dirección del colegio en la jornada de la tarde y un año más tarde en la jornada de la mañana. A partir de 2004 y hasta la fecha Colegio Marsella Institución Educativa Distrital (I.E.D.) por resolución genérica del Secretario de Educación de la época el señor Abel Rodríguez.

Actualmente al frente de la rectoría se encuentra la licenciada Socorro López en las dos jornadas, y desde el año 2015 se ofrece educación para los niños en ciclo inicial.

El colegio se encuentra ubicado en la localidad octava correspondiente a Kennedy, hacia el occidente de la ciudad de Bogotá, aunque se encuentra ubicado en un sector de clase media alta, atiende a población de estratos 1 y 2 principalmente que pertenecen a barrios circunvecinos y otros más lejanos como Patio Bonito, Primavera Occidental, Tintal y Valladolid principalmente.

2.2.2. Misión Colegio Marsella I.E.D.

Nuestra misión institucional se orienta hacia la construcción del proyecto de vida integral de los estudiantes, a través del humanismo, la ciencia y la investigación, formando personas capaces de transformar su entorno con sentido crítico e identidad marsellista.

2.2.3. Visión Colegio Marsella I.E.D.

El colegio Marsella I.E.D en el 2015 será reconocido por formar seres humanos autónomos, con habilidades investigativas que potencien el desarrollo de un proyecto de vida integral, desde una perspectiva humanista y holística.

2.2 Marco Teórico

2.2.1 La Lúdica como Herramienta Pedagógica

La lúdica es un término común en el ámbito educativo y sin embargo desconocido a la vez, el término lúdica tiene su origen del latín *ludo* que significa juego; y comprende una serie de estrategias que permiten un aprendizaje variado y rico en experiencias significativas, cabe aclarar que si bien lúdica significa juego no todo lo lúdico es juego. Según Monroy (2003): “El juego ha sido valorado pedagógicamente en las primeras etapas del aprendizaje, pero menospreciado desde procesos intelectuales superiores; en nuestro contexto, se considera como pérdida de

tiempo y es poco comprendido en el desarrollo social y cultural de los sujetos”, lo que nos evidencia la poca importancia que se da a la lúdica en nuestro desarrollo humano, disminuyendo su influencia en el aprendizaje y provocando que de manera paulatina esta desaparezca en las actividades diarias que el hombre desarrolla. Por naturaleza los niños están predispuestos al juego, al movimiento, a explorar y a realizar una serie de actividades que lo lleven a saciar su curiosidad, de esta manera aprenden el mundo y la realidad en la que viven. Pero infortunadamente poco a poco y en muchos casos la escuela, la familia y la sociedad van restando importancia a la lúdica como herramienta de aprendizaje, de manera tal que los espacios para el desarrollo de actividades de este tipo se va disminuyendo y el goce de aprender de manera creativa y en movimiento termina desapareciendo.

Es importante resaltar como lo señala Monroy (2003) que “lo lúdico deviene en un espacio-tiempo determinado. Posee una duración en el sujeto individual y en el sujeto social y significados específicos en los lugares, de acuerdo con los contextos socio-culturales.” Esto significa que en cada una de las etapas de nuestro crecimiento habrá un momento específico para que lo lúdico se dé, se explore, se experimente, se viva y se disfrute. Pareciera que poco análisis se ha hecho frente a la importancia de la lúdica en la educación, puesto que allí también es común escuchar a docentes y padres la frase: “no hacen nada, se la pasan jugando, ¡qué pérdida de tiempo!”. Y este tipo de razonamientos, la falta de conocimiento sobre lúdica ha conllevado a disminuir los momentos lúdicos durante el aprendizaje, a disponer de los espacios físicos y temporales para otras actividades académicas que por su rigor se consideran más importantes. Por naturaleza el hombre permanece en movimiento y a través de este conoce su realidad, desde nuestros primeros meses de vida y tan pronto como nuestro cuerpo está listo para desplazarse por sí solo, un mundo nuevo se abre ante nuestros ojos y todo parece maravilloso, no es lo mismo lo

que un bebé observa desde una cuna o un coche con poca posibilidad de movimiento, a aquello que puede experimentar cuando se mueve por un espacio, cuando lo puede recorrer rincón a rincón, y en cada uno descubrir mundos inimaginables para él. De hecho, la auto-locomoción, moverse por sí solo, que aparece después de los seis meses de vida aproximadamente, tiene una serie de implicaciones en aspectos del desarrollo físico, intelectual y emocional (Papalia & Wendkos, 1997). Principalmente les permite la comprensión de conceptos espaciales como: cerca, lejos, arriba y abajo. Esa auto-locomoción que se da inicialmente a través del gateo permite desarrollar esencialmente una destreza que se conoce como referencia social, y básicamente consiste en buscar referentes que le permitan determinar si una situación es peligrosa o no, en este caso los bebés toman como referencia a su madre, y buscan en ella gestos o expresiones emocionales, que les permitan tener un pronóstico de la situación y de esta manera asumir un comportamiento. Como podemos ver el movimiento es natural al ser humano y es una de sus primeras formas de relacionarse y comprender el mundo que lo rodea, por tal razón toda experiencia que se tenga a través del movimiento será una herramienta fundamental en el aprendizaje a lo largo de su vida.

Estos argumentos son validados por los estudios de Karl Groos (1861-1946), filósofo alemán, quien se dedicó a estudiar el juego y buscaba dar explicaciones lógicas y sustentadas en la psicología que pudieran argumentar la importancia del juego en el hombre. Groos menciona tres perspectivas frente al juego que aunque en algún momento parecieran contradictorias no pueden llegar a ser refutables: la primera habla del exceso de energía en el hombre, la segunda indica que el juego puede tener un efecto relajador cuando la energía ha sido agotada y la tercera como el juego puede ser un elemento preparador para la vida (Rodríguez & Costales, 2008). Dado que no estamos listos para enfrentarnos a la vida, la infancia y la juventud se constituyen en etapas no

solo de crecimiento y desarrollo sino también de adquisición y formación de conceptos y de conocimientos; es allí donde precisamente aparece el juego como un elemento en el que se imitan actividades futuras, y por ello es común que los niños en sus juegos interpreten las tareas que ven realizar a los adultos: jugar a la casita, policías y ladrones, a la tienda, al papá y a la mamá, entre muchos otros; simplemente son representaciones infantiles de lo que observan en su entorno más cercano y que sin ser intencional directamente tiene como fin último prepararse para la vida. Como menciona Groos (citado por Rodríguez & Costales, 2008) “... de manera que podemos decir de manera un tanto paradójica, que no jugamos porque somos niños, sino que se nos ha dado la niñez justamente para que podamos jugar”. Este postulado teórico resulta fundamental para explicar la importancia del juego como un acto lúdico en los niños y los jóvenes, estos actos preparatorios para la vida, se constituyen en una fuente esencial para el aprendizaje de habilidades necesarias en etapas posteriores del desarrollo humano. De ahí que también la escuela rescate la lúdica como herramienta pedagógica para fortalecer en gran medida las habilidades motrices y cognoscitivas, adaptándola según la edad y etapa de desarrollo en la que se encuentren los estudiantes.

2.2.2 El Juego Coreográfico y el Aprendizaje

Yo sólo creería en un Dios que supiera bailar.

Frederick Nietzsche

Es importante establecer la diferencia entre juego coreográfico y baile propiamente dicho; el juego coreográfico es la representación de las acciones diarias, las costumbres, los vestuarios y las danzas de una región acompañadas de música; mientras que por otro lado el baile hace referencia a movimientos corporales secuenciados y que corresponden de manera estética y temporal a una música de fondo. Con niños en edades iniciales, que están explorando su cuerpo

y el espacio que los rodea, que cuentan con poca coordinación y en algunos casos escaso control de sus movimientos, resulta más conveniente realizar juegos coreográficos, en los cuales los niños imitan movimientos sencillos de actividades cotidianas y aunque estos procuran ser acordes a la música, no necesariamente requieren de una sincronía y una estética perfecta.

La ejecución de movimientos corporales de acuerdo con unas directrices permite que el niño tenga un mayor control de su cuerpo y afiance nociones espaciales; es en este juego intencionado por parte del docente pero más libre por parte del niño en el que se propician espacios significativos de aprendizaje, que directa e indirectamente benefician procesos cerebrales superiores y mejoran el desempeño académico. Contribuye también con la adquisición y el desarrollo de habilidades y destrezas básicas, así como el de tareas motrices específicas, el conocimiento y el control corporal, la adquisición de destrezas perceptivo motoras. (Sánchez, Ordaz & Lluch, 2011). Además de los múltiples beneficios para la salud y el mejoramiento en la calidad de vida.

La realización de movimientos corporales imitando unas acciones específicas y siguiendo una música determinada no solamente se relaciona con el acto meramente corporal, sino que también tiene un alto componente emocional, la conexión que el niño establezca con la música hará de esta una experiencia significativa o por el contrario negativa. Es por ello que al realizar actividades de juego coreográfico con niños se debe tener en cuenta sus intereses, los ritmos musicales de su agrado, permitir la exploración y proposición de movimientos, además de comprender que no todos los niños muestran el mismo gusto e interés por las actividades relacionadas al movimiento corporal, por lo que debe darse el suficiente tiempo para la exploración y control de su cuerpo. El juego coreográfico produce también gran influencia en procesos de aprendizaje no sólo como preparatorios para la vida sino también desde las

funciones cerebrales superiores, como lo señala Monroy (2003): “aparecen en el danzar distintas capacidades y procesos mentales, como percepción, atención, concentración, memoria, agilidad mental, abstracción, deducción, imaginación, entre muchos otros” (p. 5). Argumento que valida y fundamenta el objetivo de la presente investigación, en la que se pretende no sólo exaltar los beneficios del juego coreográfico en procesos de atención y memoria, sino como este también indirectamente favorece el desempeño académico de los niños disminuyendo la presentación de dificultades en el aprendizaje de la lectura y la escritura, competencias básicas a desarrollar en el grado primero y fundamentales para enfrentarse a la vida.

Erróneamente en múltiples situaciones se nos ha impedido explorar nuestro cuerpo y nuestras destrezas motrices a través del baile y de movimientos corporales, al punto que para cuando los niños culminan su educación básica primaria, el baile se convierte en una actividad que avergüenza, que genera burlas por la escasa coordinación en los movimientos; y aunque no podemos generalizar ya que a otros niños el realizar movimientos corporales acompañados de música resulta siendo una actividad placentera y de goce; es vital considerar y replantear los beneficios que tienen no solo para la salud física, sino también mental y como fortalece otro tipo de procesos vitales para el aprendizaje. Hemos de enseñar a los niños que nos expresamos a través de nuestro cuerpo, que nuestro cuerpo tiene muchas historias que contar y que no es necesario pronunciar palabras para expresarnos, para decir lo que sentimos, para manifestar nuestros gustos o disgustos; hemos de incentivar a los niños para buscar otras formas también eficaces de comunicarse y a través de las cuales puedan expresar mucho más de lo que sus bocas pueden contar.

Es el juego coreográfico también una herramienta a través de la cual se potencie la creatividad, la imaginación y la libertad. Si bien es cierto que requerimos de algunas normas

para la ejecución de estos juegos coreográficos y más que en términos de ejecución, es en términos de socialización, de respeto y cuidado por el otro, de convivencia y compartir (Monroy, 2003). El juego coreográfico como herramienta pedagógica es un excelente favorecedor del aprendizaje además de completa, se hace necesario que los docentes prestemos más atención para incluir este elemento dentro de las clases, y si bien es cierto que tal vez todas las áreas no posibiliten su implementación, desde aquellas en las que se pueda trabajar se generarán resultados benéficos a nivel global.

Uno de los neurocientíficos que se ha dedicado a estudiar la danza en los humanos y cómo esta se manifiesta cerebralmente es Lawrence Parsons, quien afirma que:

La otra ventaja para los humanos, de tener el canto y la danza y el ritmo, es que esto permite que diferentes sistemas cerebrales armonicen, sean eficientes unos con otros. Es una forma de jugar y, como sabes, todos los animales juegan. Juegan para organizarse y para aprender cosas sociales entre las personas, pero también juegan para que diferentes sistemas cerebrales se registren, aprendan a interactuar juntos. Punset, E. (2008, Octubre 10). ¿Bailamos?. Recuperado de <https://www.redesparalaciencia.com/wp-content/uploads/2008/10/entrev016.pdf>

También habla acerca de la planificación cerebral, que consiste en imaginar movimientos y acciones corporales para luego realizarlas, es así, como muchas veces vemos bailar y en nuestro cerebro y a través de imágenes mentales representamos los movimientos, para luego ejecutarlos. De tal modo que estos argumentos reafirman el propósito de la presente investigación, ya que a través de los juegos coreográficos los niños tienen la posibilidad de afianzar la memoria para luego reproducir bajo otros escenarios lo que sus cerebros han visto y planificado anteriormente. Pero además el baile, los movimientos corporales y los juegos coreográficos benefician el fortalecimiento de funciones ejecutivas cerebrales, como lo describe Parsons en la siguiente afirmación:

Las personas han sido capaces de mostrar diferencias claras en la memoria operativa, que es la capacidad de recordar cosas, en una manera de usarla a corto plazo mientras estás pensando, haciendo cálculos y planificando. Y un beneficio reciente – hay indicios prometedores, pero no completamente – es que el beneficio que obtienes de aprender a tocar un instrumento o aprender a bailar, es que aprendes a controlar lo que llamamos planificación ejecutiva, o funciones ejecutivas. El segundo beneficio, aparte de la memoria operativa, que es importante para la inteligencia de todo tipo, es la capacidad de controlar, la planificación ejecutiva y el control ejecutivo de tu atención y de todos los procesos que llevas a cabo. Punset, E. (2008, Octubre 10). ¿Bailamos?. Recuperado de <https://www.redesparalaciencia.com/wp-content/uploads/2008/10/entrev016.pdf>

Realizar movimientos corporales secuenciados al ritmo de la música permite ejercitar de una manera no sólo el cuerpo sino el cerebro, ya que aumenta en el cerebro la concentración de sustancias químicas que permiten el crecimiento de células nerviosas, estimulando la mente y fortaleciendo la memoria; además también hace que se activen áreas sensoriales, motoras y de integración. (Cerebros modificados, 2011) El baile involucra la coordinación de movimientos en tiempos concretos que están determinados por los tiempos musicales, además intervienen la memoria a corto y largo plazo permitiéndonos recordar las secuencias de pasos, dentro de otros procesos se encuentran la coordinación, la percepción visual y auditiva, el equilibrio, la empatía, la comunicación no verbal. Es una actividad tan completa a nivel físico y neuronal que hace que se estimule el hipocampo zona reguladora de: la memoria, la coordinación y el estado de ánimo; permite la liberación de neurotransmisores responsables del afecto y el bienestar, como la dopamina, también permite la oxigenación cerebral. Y especialmente en los niños beneficia procesos como la concentración, la memoria, la atención, el pensamiento rápido, la toma de decisiones y la cohesión social.

El aprendizaje es un cambio permanente en el comportamiento debido a la experiencia, aunque bien influyen otro tipo de elementos como la motivación, la fatiga y la maduración; que de alguna manera modificarán o alterarán el aprendizaje obtenido. La capacidad para aprender se mantiene a lo largo de la vida, sólo que las variables que intervienen dentro de este proceso lo harán más lento disminuyendo la capacidad para fijar y retener las experiencias aprendidas. Sin embargo no existe exclusividad en el hecho que el aprendizaje produzca cambios comportamentales, ya que el aprendizaje debe ser duradero y mantenerse en el tiempo, además la fatiga y/o la maduración puede modificar la calidad del aprendizaje retenido.

La memoria como una función cerebral superior permite retener las experiencias, reconocer el significado de cada elemento en el mundo, saber quiénes somos y para dónde vamos, nos permite ser funcionales dentro de un momento histórico determinado. La falta o las fallas en la memoria impedirían el aprendizaje diario, de allí que cada día sería nuevo para nosotros y difícilmente podríamos adaptarnos a un mundo que nuestra mente conoce.

En los primeros años de vida la memoria es sensitiva, es decir que se encuentra íntimamente ligada a las sensaciones y las emociones, de allí que los niños exploren su entorno, y esta exploración resulte fascinante y novedosa. Posteriormente se encuentran en capacidad de retener y aprender experiencias que le permiten la adaptación al mundo: cómo usar los cubiertos, recordar su nombre y el de sus familiares cercanos, conocer la ruta a casa, saber cómo vestirse y el lugar de cada prenda en el cuerpo, por mencionar solo algunas. Más adelante y básicamente en la etapa escolar se desarrolla la memoria del conocimiento, aquella que nos permite introducir datos, almacenarlos y evocarlos cuando sea necesario. La memoria se encuentra integrada por tres procesos básicos: codificación, almacenamiento y evocación. Para que estos procesos se den

de manera adecuada se requieren de condiciones favorables tanto en el ambiente como a nivel interno en el individuo (Beltrán, 1996).

Si bien es cierto que este tipo de procesos cuentan con un esquema organizado dentro de nuestro cerebro y se dan bajo circunstancias, se hace necesario que durante la etapa escolar y especialmente en el ciclo inicial, se entrene la memoria de los niños a partir de diferentes actividades en las que la experiencia sensorial y la interconexión de los hemisferios cerebrales se posibilite y de esta manera haya una mejor experiencia en el aprendizaje.

Por otro lado la atención se considera como un elemento esencial en los procesos de aprendizaje, ya que de la capacidad que tenga el individuo para ignorar los estímulos no relevantes el aprendizaje podrá fijarse de manera más adecuada. La atención es una función básica cognitiva vulnerable, ya que depende de variables ambientales, físicas y emocionales, lo que la convierte en un proceso complejo pero igual de suma importancia para el hombre y los animales en su adaptación al medio. Incluso necesidades como el hambre y el sueño influyen de manera importante en la atención.

Marco Legal

Los soportes legales que sustentan la presente investigación se describen a continuación:

2.2.3 Derechos de los niños de 20 de noviembre de 1959

Principio 7. A la educación. El niño tiene derecho a recibir educación, que será gratuita y obligatoria por lo menos en las etapas elementales. Se le dará una educación que favorezca su cultura general y le permita, en condiciones de igualdad de oportunidades, desarrollar sus aptitudes y su juicio individual, su sentido de responsabilidad moral y social, y llegar a ser un miembro útil a la sociedad.

El interés superior del niño debe ser el rector de quienes tienen la responsabilidad de su educación y orientación; dicha responsabilidad incumbe, en primer término, a sus padres.

El niño debe disfrutar plenamente de juegos y recreaciones, los cuales deben estar orientados hacia los fines perseguidos por la educación; la sociedad y las autoridades públicas se esforzarán por promover el goce de este derecho.

2.2.4 Constitución Política de Colombia de Julio 4 de 1991

Capítulo 2. De los derechos sociales, económicos y culturales.

Artículo 44°- Son derechos fundamentales de los niños: la vida, la integridad física, la salud y la seguridad social, la alimentación equilibrada, su nombre y nacionalidad, tener una familia y no ser separados de ella, el cuidado y el amor, la educación y la cultura, la recreación y la libre expresión de su opinión.

Artículo 67°- La educación es un derecho de la persona y un servicio público que tiene una función social; con ella se busca el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura.

La educación formará al colombiano en el respeto a los derechos humanos, a la paz y a la democracia; y en la práctica del trabajo y la recreación, para el mejoramiento cultural, científico, tecnológico y para la protección del ambiente (...)

2.2.5 Ley General de Educación 115 de 1994

Sección segunda. Indicadores de logros curriculares para los grados primero, segundo y tercero de la educación básica.

3 Educación Artística

- Muestra sorpresa y apertura hacia sus propias evocaciones, recuerdos, fantasías y lo manifiesta con una gestualidad corporal y elaboraciones artísticas seguras y espontáneas.
- Coordina su motricidad expresivamente; se aproxima y explora la naturaleza y su entorno socio-cultural inmediato: simboliza, afirma y comparte respetuosamente intuiciones, sentimientos, fantasías, y nociones en el juego espontáneo y en sus expresiones artísticas, describe los procedimientos que ejecuta; transforma creativamente errores, accidentes e imprevistos.
- Manifiesta una actitud de género espontáneo y respetuoso asume sin angustia sus equivocaciones, disfruta los juegos en compañía y los expresa artísticamente, es bondadoso con sus compañeros y colabora en el cuidado de los espacios de trabajo.

5. Educación Física, Recreación y Deportes

- Establece relaciones dinámicas entre su movimiento corporal y el uso de implementos; coordina sus movimientos de acuerdo con diferentes ritmos y posiciones.
- Realiza actividades motrices en tiempos distintos y diversos espacios, utilizando patrones básicos, de movimiento como caminar, correr, saltar, lanzar, en diferentes direcciones, niveles y ritmos.
- Realiza movimientos a partir de instrucciones y demostraciones, como expresión de actividades imaginativas o por su propia necesidad de expresión lúdica.
- Desarrolla de manera creativa actividades lúdicas en grupo, asume roles y responsabilidades en las prácticas recreativas.
- Desarrolla su tendencia lúdico social mediante la participación activa en clubes recreativos, festivales escolares y semejantes de acuerdo con sus intereses.

- Relaciona la práctica del ejercicio físico con un buen estado de salud y el uso lúdico de su entorno.

2.3.4. Código de infancia y adolescencia Ley 1098 de 2006

Artículo 30. Derecho a la recreación, participación en la vida cultural y las artes.

Los niños, las niñas y los adolescentes tienen derecho al descanso, esparcimiento, al juego y demás actividades recreativas propias de su ciclo vital y a participar en la vida cultural y las artes. Igualmente, tienen derecho a que se les reconozca, respete y fomente el conocimiento y la vivencia de la cultura a la que pertenezcan.

Artículo 42. Obligaciones especiales de las instituciones educativas.

8. Estimular las manifestaciones e inclinaciones culturales de los niños, niñas y adolescentes, y promover su producción artística, científica y tecnológica.

Capítulo 3

Diseño Metodológico

3.2 Tipo de investigación

Se trabajará con el método de investigación cualitativa, este tipo de investigación permite establecer la relación entre variables y hacer un análisis descriptivo de ellas. Para la presente investigación buscamos establecer la relación directa entre la implementación de juegos coreográficos y el aumento en los procesos de atención y memoria en los niños de grado primero, jornada tarde del Colegio Marsella.

3.3 Enfoque de investigación

Se realizará un estudio de tipo correlacional, estableciendo la relación existente entre las variables: implementación de juegos coreográficos y procesos de atención y memoria; y como estas se relacionan para poder indicar que los procesos en los niños se ven beneficiados y les permiten una mejor ejecución en sus actividades diarias tanto de la escuela como en casa.

3.4 Línea de investigación institucional

Pedagogía medios y mediaciones

3.5 Línea de investigación facultad

Pedagogía, didácticas e infancias

3.5. Población

La propuesta lúdica: Influencia del juego coreográfico en los procesos de atención y memoria, está dirigida a 70 estudiantes de grado primero, jornada tarde del Colegio Marsella I.E.D., ubicado en la localidad de Kennedy en la ciudad de Bogotá, cuyas edades oscilan entre los 6 y los 8 años.

Este grupo de estudiantes se encuentra dentro del ciclo uno de educación básica primaria, se caracterizan por encontrarse en una etapa de transición entre la primera infancia y la infancia intermedia de su ciclo vital. Su desarrollo físico es más lento que en los primeros años de vida, se observan cambios en sus rasgos faciales, la pérdida de los dientes de leche por los dientes definitivos y un mejor control de sus movimientos corporales; el crecimiento intelectual es substancial y día a día sus razonamientos son más lógicos, esto se debe principalmente a los conocimientos que se adquieren dentro del ámbito escolar. El juego y la experimentación le permiten obtener aprendizajes más significativos, por lo tanto se muestran curiosos ante lo novedoso, surgen muchos por qué frente a los fenómenos de su vida cotidiana e intenta dar explicaciones más lógicas y menos fantasiosas.

Durante estos años es común que se empiecen a definir ciertas características de la personalidad, el vínculo dependiente entre hijos y padres sufre una transformación debido a que los niños aprenden hábitos de autocuidado generando menor dependencia de sus cuidadores. Se hace notable el reconocimiento y la pertenencia a un grupo, su círculo de amigos es cada vez más importante y su desarrollo social se genera a través del contacto con sus pares.

La mayoría de los estudiantes provienen de estratos socio económicos 2 y 3, y se ubican geográficamente en barrios aledaños a la institución educativa, provienen de familias nucleares y en una menor proporción de familias monoparentales, los padres en su mayoría son empleados y

los niños quedan bajo el cuidado de familiares, jardines y otras personas contratadas por sus padres para que atiendan sus necesidades mientras ellos laboran.

3.6. Muestra

Para el desarrollo de la propuesta lúdica se tomó el cien por ciento de la población, la cual fue seleccionada por la docente investigadora quien es directora de grupo de uno de los cursos de primero y docente de Educación Física en el grado.

3.7 Técnicas e instrumentos de recolección de información

La presente investigación parte de la experiencia de la docente investigadora por alrededor de dieciocho años desempeñándose en su mayoría con cursos de ciclo uno, en los cuales a través de observación directa pudo evidenciar las dificultades que se presentan en procesos de memoria y atención en los niños de grado primero específicamente; también se tuvo en cuenta el análisis de documentos pertenecientes a la institución educativa con referencia a los procesos de seguimiento y evaluación de los niños, frente a sus dificultades y las posibles causas de las mismas.

También se realizó una revisión de la historia del arte acerca de la relación entre la danza- para este caso juego coreográfico- y los procesos cerebrales superiores como atención y memoria, desde sus bases neurológicas y su influencia en el aprendizaje.

Capítulo 4

Propuesta

4.1. Título:

Influencia del juego coreográfico en los procesos de atención y memoria de los niños de grado primero jornada tarde del Colegio Marsella I.E.D.

4.2. Descripción

Esta propuesta pedagógica pretende potenciar procesos superiores de memoria y atención en niños de grado primero, jornada tarde del Colegio Marsella I.E.D., a través de la ejecución de juegos coreográficos y rítmicos dentro de las clases de Educación Física, de tal forma que se contribuya significativamente en el aprendizaje de la lectura y escritura. Teniendo en cuenta que el aprendizaje adecuado de la lectura y la escritura son esenciales durante todo el proceso escolar, permitiendo el desarrollo de otras habilidades y de desempeños adecuados en las diferentes áreas del conocimiento; además de disminuir la presencia de dificultades de aprendizaje comunes y recurrentes en los estudiantes de primer año de básica primaria, los cuales representan la causa más frecuente de reprobación académica en este grado.

4.3. Justificación

El aprendizaje de la lectura y la escritura son adquisiciones fundamentales dentro del proceso de escolar y especialmente en el ciclo uno, más específicamente en grado primero. Nivel en el cual los niños se encuentran dentro de una etapa de madurez cronológica y mental que les permite la adquisición de dichos conocimientos dentro de los cuales los procesos superiores de memoria y atención posibilitan el aprendizaje exitoso de dichas habilidades o por el contrario presente diversas falencias.

Sin embargo es recurrente encontrar en grado primero niños con diferentes dificultades para llevar a cabo su proceso de aprendizaje de lectura y escritura de manera adecuada y exitosa. Para ello se plantean actividades dentro de la escuela que en su mayoría van encaminadas al desarrollo de ejercicios escritos, repetitivos y monótonos que poco contribuyen a la superación de las dificultades encontradas en los niños. Es por ello que esta propuesta pedagógica va encaminada al desarrollo de actividades lúdicas que permitan al niño un mejor manejo corporal y espacial, a un adecuado uso de nociones espaciales, a una potenciación de la memoria a través de ejercicios corporales repetitivos, de secuencias rítmicas y de patrones musicales; así también como de la potenciación de la atención colocando en el ambiente diferentes estímulos a los cuales el niño debe atender de manera simultánea para la ejecución adecuada de sus movimientos corporales.

Además esta propuesta pedagógica busca integrar los saberes y desempeños de áreas como la educación física con procesos superiores de atención y memoria desde lo lúdico, teniendo en cuenta la importancia de este último como elemento esencial del desarrollo humano en la etapa de la infancia. Dadas las características mentales y físicas de los niños con edades entre los 6 y los 8 años es importante que los diversos aprendizajes, trasciendan al uso único de un cuaderno y un lápiz, y por el contrario se den a través de actividades creativas, divertidas, prácticas y que dejen un aprendizaje verdadero y duradero; así como también del manejo adecuado del cuerpo y el espacio. El aprendizaje en movimiento permite el desarrollo cerebral de las diferentes funciones especializadas de los hemisferios cerebrales; activando una serie de canales y redes neuronales. Permitiendo y facilitando también el desarrollo del lenguaje desde lo corporal.

Finalmente la propuesta busca disminuir de forma notable las dificultades que año tras año se evidencian en los diferentes planteles educativos en el grado primero y que constituyen una de las causas de los bajos rendimientos académicos de los estudiantes.

4.4. Objetivo

Potenciar y contribuir en el mejoramiento de los procesos de memoria y atención en niños de grado primero jornada tarde del Colegio Marsella I.E.D. a través de la ejecución de movimientos rítmicos y juegos coreográficos en la clase de educación física.

4.5. Estrategias y Actividades

La propuesta pedagógica se constituye de diferentes actividades que se realizaron dentro de la clase de educación física con los estudiantes de grado primero a lo largo del año; las canciones son sólo una sugerencia y pueden estar sujetas a cambio de acuerdo a las características del grupo en el que sea aplicada la propuesta, sin embargo ha de mantenerse como característica los aires y artistas colombianos dentro de las canciones a seleccionar.

Cabe anotar que al inicio de cada sesión se realizan actividades preliminares de calentamiento, en la que se realizan movimientos corporales con cabeza, tronco, extremidades superiores e inferiores, reforzando nociones espaciales: derecha-izquierda, arriba-abajo, adelante-atrás. Estos calentamientos se realizan por espacios de cinco minutos.

En las tablas que se encuentran a continuación se describen detalladamente cada una de las actividades sugeridas:

Actividad N. 1

Juego coreográfico con Canción La Bicicleta – Shakira y Carlos Vives

Objetivo: Reforzar nociones espaciales: derecha, izquierda, arriba y abajo a través de ejercicios corporales acompañados de música.

Objetivos Específicos	Descripción Actividad	Contenidos	Responsable	Beneficiarios	Recursos	Evaluación
Desarrollar la coordinación motora gruesa a través de ejercicios corporales.	La docente muestra a los estudiantes una serie de movimientos corporales que implican desplazamientos sencillos hacia adelante, atrás, izquierda y derecha.	Nociones espaciales: adelante, atrás, izquierda, derecha.	Janneth Cruz	Estudiantes de grado primero	Grabadora Canción La Bicicleta Accesorios: cascos, pañoletas y gafas.	Al final de la clase en grupos de cinco estudiantes presentan la coreografía trabajada. Para la clase siguiente usando accesorios de ciclistas: cascos, pañoletas y gafas cada niño presenta la coreografía.

Tabla 1. Planeación de actividad 1. Juego coreográfico: la bicicleta.

Actividad N. 2

Juego coreográfico: La gallina mellicera – Jorge Velosa

Objetivo: Seguir patrones de movimientos imitando acciones cotidianas del campo y de animales de acuerdo a unos tiempos musicales.

Objetivos Específicos	Descripción Actividad	Contenidos	Responsable	Beneficiarios	Recursos	Evaluación
<p>Ejercitar la memoria mediante el seguimiento de patrones de movimiento.</p> <p>Ejercitar la atención a través del reconocimiento de tiempos musicales.</p>	<p>Los niños escuchan la ronda: La Gallina Mellicera, luego imitan los sonidos y movimientos de la gallina.</p> <p>Los niños incorporan a la canción diferentes movimientos de la gallina, y proponen desplazamientos y cambios de</p>	<p>Nociones espaciales: adelante, atrás, izquierda, derecha.</p> <p>Memoria y atención.</p>	Janneth Cruz	Estudiantes de grado primero	<p>Grabadora</p> <p>Canción La Gallina Mellicera</p> <p>Máscaras y disfraces de gallinas.</p>	<p>En la sesión cuatro los niños presentarán la coreografía montada a lo largo de las sesiones anteriores en las cuales se entrenó, memorizó y perfeccionó. Para esta presentación los estudiantes se caracterizaran como gallinas, con disfraces</p>

	<p>movimiento de acuerdo con los cambios de música.</p> <p>La coreografía montada en esta jornada se ensayara durante dos sesiones más, en las que se busca que los niños memoricen los pasos y figuras.</p>					<p>elaborados en casa bajo la supervisión y ayuda de sus padres.</p>
--	--	--	--	--	--	--

Tabla 2. Planeación de actividad 2. Juego coreográfico: la gallina mellicera.

Actividad N. 3

Coreografía de Salsa

Objetivo: Identificar cambios musicales en la canción Cali Pachanguero y de acuerdo con ellos establecer movimientos corporales para realizar el montaje de una coreografía.

Objetivos Específicos	Descripción Actividad	Contenidos	Responsable	Beneficiarios	Recursos	Evaluación
<p>Establecer movimientos corporales y relacionarlos con los cambios de música en la canción Cali Pachanguero.</p> <p>Ejercitar la memoria a través de la ejecución de movimientos corporales secuenciales.</p>	<p>Los niños escuchan la canción Cali Pachanguero y posteriormente indican que pasos de baile recuerdan acompañan la canción, partiendo de experiencias de fiestas y otros eventos en los que hayan escuchado la canción.</p> <p>Paulatinamente se</p>	<p>Nociones espaciales: adelante, atrás, izquierda, derecha.</p> <p>Memoria y atención.</p>	Janneth Cruz	Estudiantes de grado primero	Grabadora Canción Cali Pachanguero	<p>Al final de la clase los estudiantes presentan la coreografía trabajada.</p> <p>En la clase tres los estudiantes presentan la coreografía aprendida.</p>

	<p>establecen los pasos con los cuales se montara la coreografía, así como también los momentos de cambio de movimiento.</p> <p>La coreografía se trabajará durante dos sesiones más de clase, y en la tercera los estudiantes presentan por grupos la coreografía.</p>					
--	---	--	--	--	--	--

Tabla 3. Planeación 3. Coreografía: Cali pachanguero.

Actividad N. 4

Ronda Los Esqueletos – Puerto Candelaria

Objetivo: Relacionar movimientos corporales con la letra de la ronda Los Esqueletos.

Objetivos Específicos	Descripción Actividad	Contenidos	Responsable	Beneficiarios	Recursos	Evaluación
<p>Enriquecer el vocabulario mediante el aprendizaje de rondas.</p> <p>Recrear la ronda Los Esqueletos a partir de movimientos que representen la letra de la canción.</p>	<p>Los estudiantes escuchan la ronda Los Esqueletos, a medida que la canción avanza proponen movimientos para cada una de las actividades que realizan los esqueletos dentro de la ronda.</p> <p>Se realiza el montaje de la coreografía y los estudiantes</p>	<p>Nociones espaciales: adelante, atrás, izquierda, derecha.</p> <p>Manejo corporal.</p>	Janneth Cruz	Estudiantes de grado primero	<p>Grabadora</p> <p>Ronda Los Esqueletos – Puerto Candelaria</p>	<p>En la tercera clase los estudiantes presentan la ronda caracterizados como esqueletos.</p>

	aprenden la letra de la ronda.					
--	-----------------------------------	--	--	--	--	--

Tabla 4. Planeación 4. Ronda: los esqueletos.

Actividad N. 5

Canción San Antonio - Chocquibtown

Objetivo: Fijar la atención a partir de la realización de movimientos corporales simultáneos.

Objetivos Específicos	Descripción Actividad	Contenidos	Responsable	Beneficiarios	Recursos	Evaluación
Enriquecer el vocabulario mediante el aprendizaje de canciones. Ejercitar la atención dividida a través de la ejecución de movimientos corporales.	Esta actividad se encuentra dividida en tres sesiones, así: <u>Sesión 1:</u> Los estudiantes aprenden la canción San Antonio. <u>Sesión 2:</u> Escuchan la canción y procuran seguir el ritmo con las palmas, luego toman claves para	Nociones espaciales: adelante, atrás, izquierda, derecha. Manejo corporal. Atención dividida. Memoria a largo plazo.	Janneth Cruz	Estudiantes de grado primero	Grabadora Canción San Antonio - Chocquibtown	Al finalizar cada sesión los estudiantes presentan lo aprendido en ella. En la sesión final los estudiantes presentan el montaje completo, resultado de integrar la entonación de la canción, los movimientos corporales y el uso de un instrumento

	<p>ser usadas en reemplazo de las palmas.</p> <p><u>Sesión 3:</u></p> <p>Los estudiantes aprenden dos movimientos corporales: Pie y tronco hacia adelante y luego hacia atrás.</p> <p>A este movimiento se incorpora el uso de las claves y la entonación de la canción.</p>					musical.
--	--	--	--	--	--	----------

Tabla 5. Planeación 5. Canción: San Antonio

Capítulo 5

Conclusiones

A través de la observación directa en la ejecución de los juegos coreográficos se pudo evidenciar en los niños de grado primero, jornada tarde del Colegio Marsella I.E.D. los siguientes avances:

- ✓ Se mejoró la expresión corporal, los niños realizaban movimientos corporales con mayor seguridad y control de su cuerpo.
- ✓ Se afianzaron nociones espaciales como: arriba-abajo, derecha-izquierda, adelante-atrás; evidente en la ejecución adecuada de instrucciones en actividades deportivas con elementos y en actividades escritas.
- ✓ De seis estudiantes que al finalizar el primer semestre estaban en riesgo de reprobación el año, tres pudieron aprobar de forma satisfactoria el grado primero evidenciando avances en su proceso lecto escrito y disminuyendo la presentación de errores referentes a lateralidad.
- ✓ El grado de motivación de los estudiantes frente a coreográfico fue incrementando con cada aplicación, se mostraban más interesados por aprender las canciones, proponían movimientos corporales nuevos, corregían a compañeros que presentaban errores en sus movimientos.

También de manera verbal algunos padres manifestaron su satisfacción frente al trabajo realizado con los niños, expresando que este tipo de actividades había mejorado su motricidad y memoria en el aprendizaje de movimientos básicos y letra de las canciones trabajadas.

Sin ser el objetivo principal y directo de la investigación, la implementación de juegos coreográficos favoreció notablemente el desempeño de los niños en el área de Lenguaje, en el

que se observó disminución en errores en el trazo de letras debido a la lateralidad, incremento en el vocabulario evidenciado en ejercicios de escritura espontánea, uso de conceptos espaciales al momento de referirse a la ubicación de objetos.

Una ejecución más controlada de movimientos en los juegos coreográficos y acorde a los tiempos musicales.

Mejor habilidad para el manejo simultáneo de elementos musicales y movimientos corporales coincidiendo además con los tiempos musicales.

Aumento en los niveles de atención, evidenciado en diferentes actividades escolares como: instrucciones de trabajos, explicaciones sobre temáticas, elaboración de ejercicios escritos.

Lista de Referencias

- Beltrán, J. (1996). *Procesos, estrategias y técnicas de aprendizaje*. Síntesis.
- Cerebros modificados. (2011, 30 de diciembre). *Cerebro y baile*. [web log post].
Recuperado de <https://rv2010.wordpress.com/lo-que-esta-in/cerebro-y-baile/>
- Monroy, M. (2003). *La danza como juego, el juego como danza*. Educación y Educadores, (6), 159-168.
- Papalia, D., & Wendkos, S. (1997). *Desarrollo Humano*. Bogotá D.C.: McGraw-Hill Interamericana S.A
- Rodríguez, E., & Costales, S. (2008). *El juego como escuela de vida: Karl Groos*. Magister: Revista Miscelánea de Investigación, (22), 7-22.
- Sánchez, I. G., Ordás, R. P., & Lluch, Á. C. (2011). *Iniciación a la danza como agente educativo de la expresión corporal en la educación física actual: aspectos metodológicos*. Retos: nuevas tendencias en educación física, deporte y recreación, (20), 33-36.

Anexos

Anexo A. Evidencias fotográficas

Actividad 1 Juego coreográfico: La bicicleta. Calentamiento



Actividad 1 Juego coreográfico: La bicicleta. Calentamiento



Actividad 2. Juego coreográfico: La gallina mellicera



Actividad 2. Juego coreográfico: La gallina mellicera



Actividad 2. Juego coreográfico: La gallina mellicera



Actividad 2. Juego coreográfico: La gallina mellicera



Actividad 2. Juego coreográfico: La gallina mellicera.



Actividad 2. Juego coreográfico: La gallina mellicera.



Actividad 2. Juego coreográfico: La gallina mellicera



Actividad 2. Juego coreográfico: La gallina mellicera.



Actividad 4. Juego coreográfico: Los esqueletos



Actividad 5. Juego coreográfico: San Antonio.

